

FFS! – Friends For Software

GRUPO 4

INFORMACIÓN

Nombre: Friends For Software.

Logotipo:



Función de la aplicación: Aplicación de colección de recetas de cocina.

Prácticas colectivas:

Jueves A de 12:00 a 14:00

Reuniones con el profesor:

Jueves (el que toque) de 16:00 a 17:00

Duración: 1 hora

Semanas con reunión: 3, 5, 11, 13 y 17 (+ una adicional a decisión del equipo)

Seguimiento teórico:

Semanas 1 – 4:

- Organizar equipo y trabajo conjunto.
- Visión general del proyecto.

Semana 5: Lanzamiento del proyecto y de la primera iteración del mismo.

Semana 11: Lanzamiento de la segunda iteración.

Semana 14: Presentación comercial del proyecto.

Semana 16: Presentación técnica del proyecto.

27/5/2016: ENTREGA DEL PROYECTO!!!

Semana 17: Presentación + demostración.

Miembros y posiciones:

Director del proyecto: Alberto Martínez

Ingeniero de Desarrollo: Jorge Sanz

Ingeniero de Pruebas: Pablo Viñuales

Gestor de Configuraciones: Carlos Tolón

Gestor de Calidad: Álvaro Monteagudo

Aplicación: ordenador (Java) y descarga mediante página web (HTML + CSS). Base de datos (SQL).

Nombre de la aplicación: ME4L (My Election for Lunch).

Requisitos:

REQUISITOS FUNCIONALES	
RF1	El usuario puede buscar una receta.
RF2	El usuario puede filtrar las recetas por una serie de categorías.
RF3	El usuario puede buscar las recetas según los ingredientes que desee.
RF4	El usuario puede denunciar una receta.
RF5	El usuario puede dar una puntuación a una receta.
RF6	El usuario puede proponer una receta para incluir en la aplicación.
RF7	El administrador puede validar una receta.
RF8	El administrador puede crear y añadir una receta.
RF9	El administrador puede modificar una receta existente.
RF10	La aplicación mostrará las recetas en orden de votos (Más votadas primero).
RF11	La aplicación propone al usuario un menú del día.
RF12	La aplicación mostrará las recetas añadidas recientemente como novedades.
REQUISITOS NO FUNCIONALES	
RNF1	El usuario puede descargar la aplicación desde una página web.
RNF2	La página web estará tanto en castellano como en inglés.
RNF3	El usuario debe disponer de acceso a internet para utilizar la aplicación.

Tecnologías y estrategias de diseño:

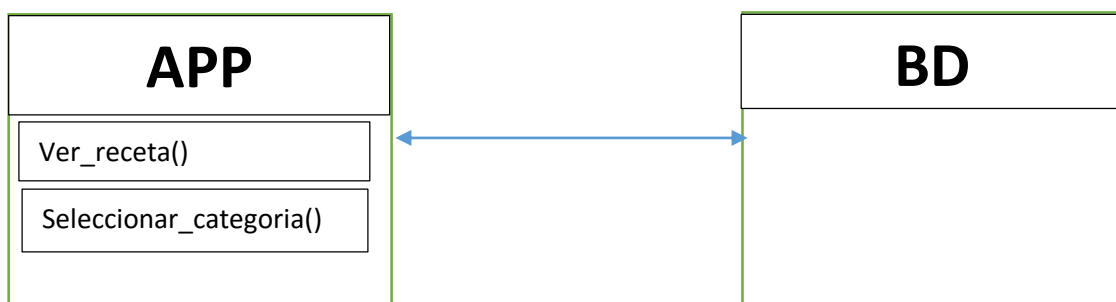
Aplicación de escritorio: JAVA

Página web para descarga: HTML + CSS

Base de datos: SQL

Alternativas: ANDROID (Posible extensión futura de la aplicación), C++ (Tenemos un mejor conocimiento de JAVA).

UML (alto nivel):

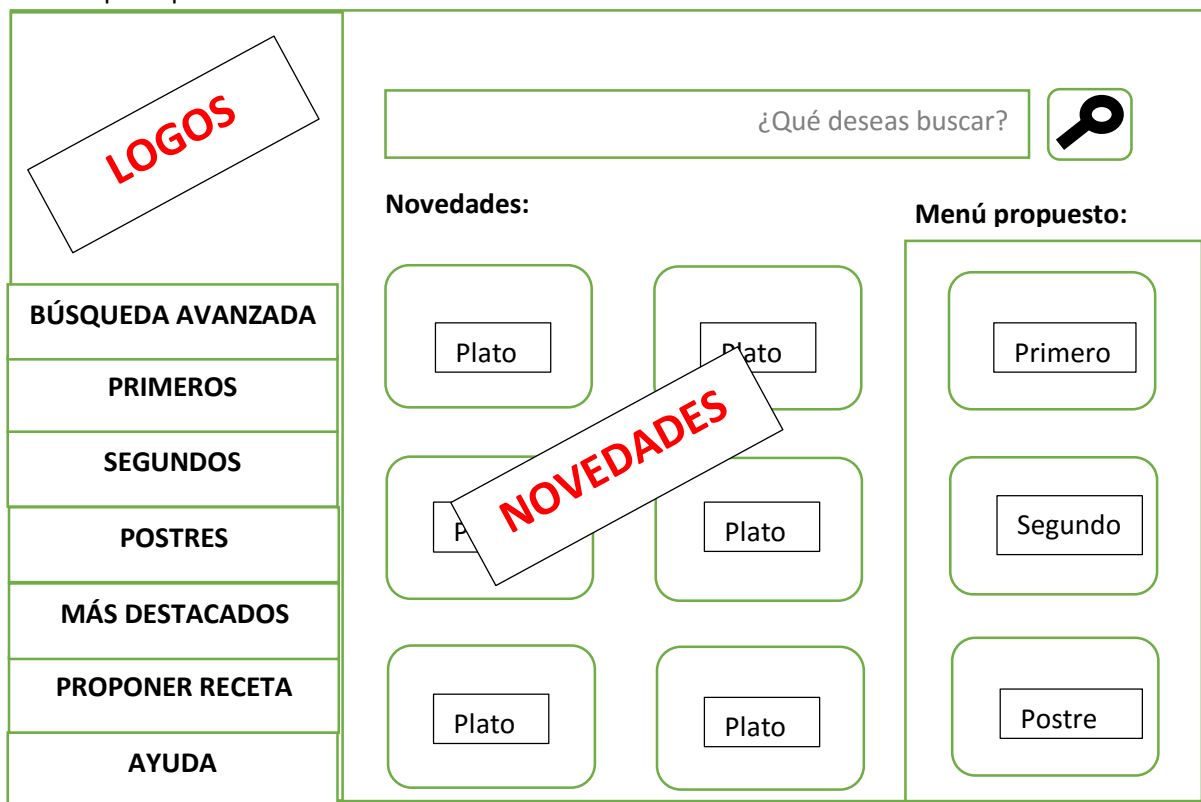




Etc.

Borrador / esquema de la GUI:

Pantalla principal:



Nombre de los ficheros: FFS_G4_nombre del fichero

Riesgos potenciales:

- Caída Oracle
- Caída de la base de datos
- Caída de la luz
- Sabotaje
- Muerte de alguno de los miembros
- Dominación de Skynet

Aproximación de horas dedicadas:

Aproximadamente un total de 80 horas por cabeza.

Horas por persona:

Análisis y diseño	8
Desarrollo Software	20/30
Pruebas	30/40
Gestión del proyecto	8
Configuración	4

Requisitos para cada iteración:

PRIMERA ITERACIÓN	SEGUNDA ITERACIÓN
1	6
2	7
3	8
4	9
5	11
10	12